



## 目次

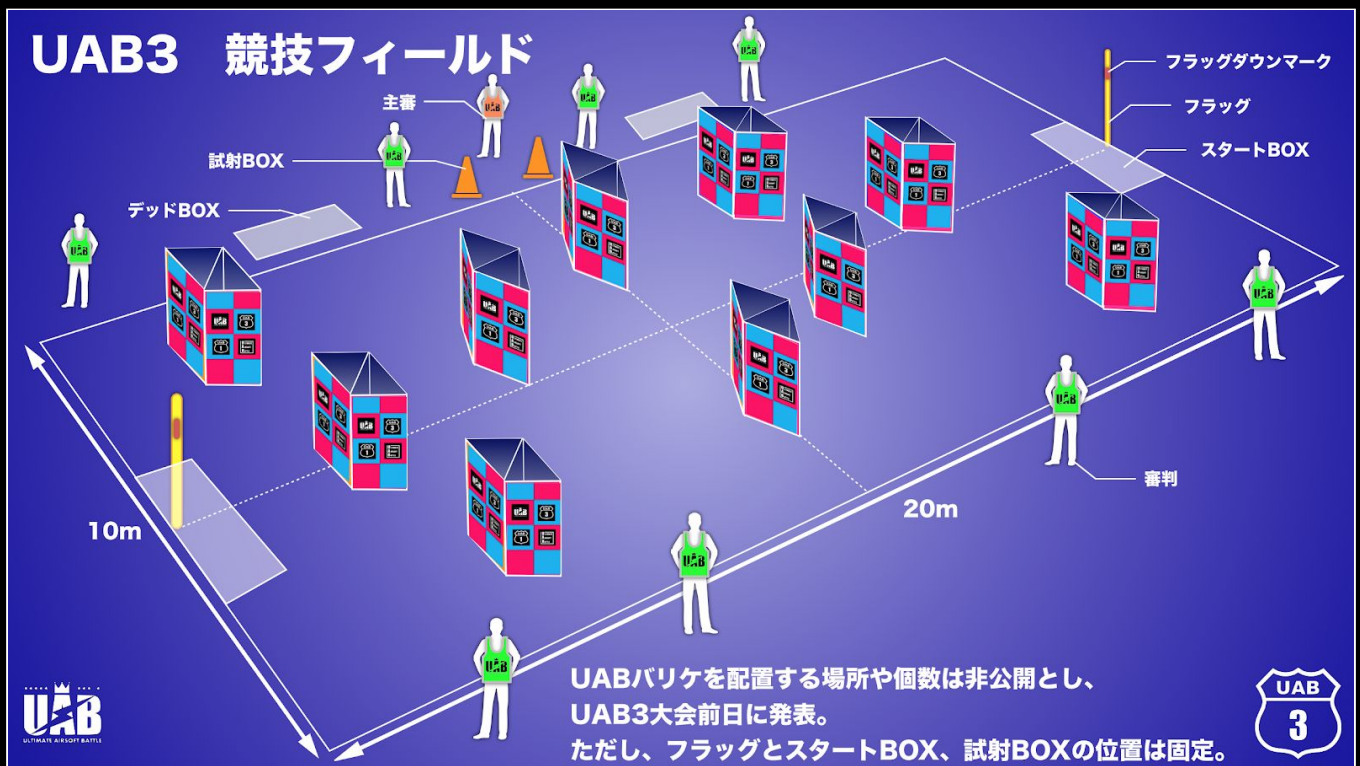
- 【1】 競技概要
- 【2】 競技フィールド
- 【3】 大会の進行
- 【4】 試合開始前の待機姿勢
- 【5】 試合の開始
- 【6】 試合の中断・再開
- 【7】 試合結果の決定
- 【8】 禁止行為およびペナルティー規定
- 【9】 アライブ規定
- 【10】 競技規則
- 【11】 特記事項
- 【12】 免責事項

### 【1】競技概要

- 1チーム3名
- フラッグ戦
- 試合時間3分間
- 予選は、参加チーム数に応じてブロック分けした総当たりリーグ戦
- 決勝は、トーナメント戦

### 【2】競技フィールド

- 3on3競技で使用可能なフィールドは、運営が指定したエリア内のみとする。
- スタート位置は、あらかじめ決められたポジションとする。
- 競技フィールド内のバリケード等の位置は、事前に運営から正確な配置を発表する。なお、運営の許可なく、それらの位置を変更することは禁止とする。（下図参照）



### 【3】大会の進行

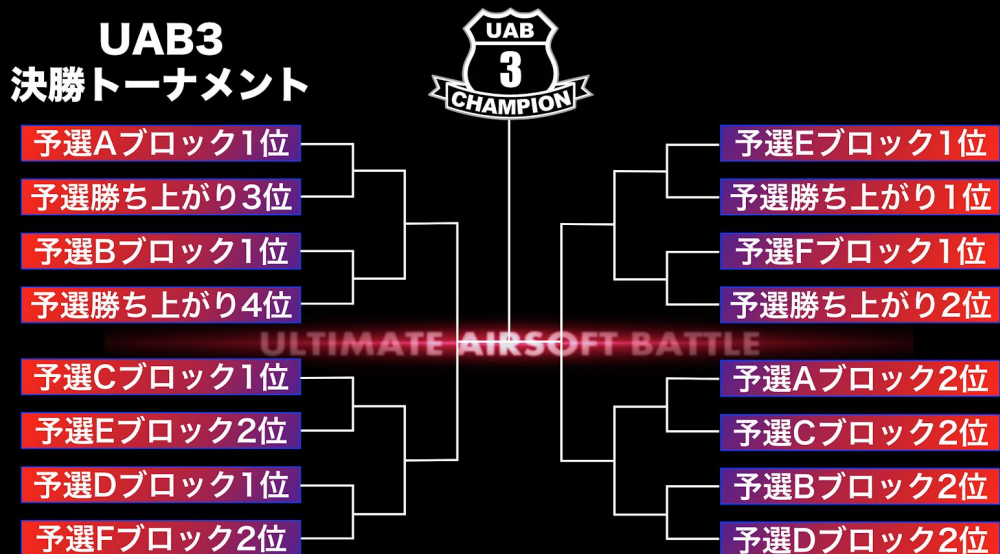
(20チームの例)

- 試合形式は、フラッグ戦とする。大会当日、運営によるクジ引きにて、全試合の試合順と組み合わせのプログラムを決定する。
  - 予選は、各ブロック内で総当たり、1チームあたり4試合ずつ行う。各ブロックの獲得ポイントの成績上位2チームを予選通過確定とする。
- 予選終了時、獲得ポイントが同率だった場合の順位の評定は、フラッグダウン回数を優先とする。フラッグダウン回数と同じだった場合、フラッグダウンの中で最速タイムが短いチームを上位とする。フラッグダウンまでの最速タイムが並んだチームは、チームリーダー同士のジャンケンで勝敗を決する。



(30チームの例)

- 試合形式は、フラッグ戦とする。大会当日、運営によるクジ引きにて、全試合の試合順と組み合わせのプログラムを決定する。
  - 予選は、各ブロック内で総当たり、1チームあたり4試合ずつ行う。各ブロックの獲得ポイントの成績上位2チームを予選通過確定とする。さらに、各ブロック3位、合計6チームの中から上位4チームを予選通過とする。合計16チームが決勝トーナメントへ進出する。
- 予選終了時、獲得ポイントが同率だった場合の順位の評定は、フラッグダウン回数を優先とする。フラッグダウン回数と同じだった場合、フラッグダウンの中で最速タイムが短いチームを上位とする。フラッグダウンまでの最速タイムが並んだチームは、チームリーダー同士のジャンケンで勝敗を決する。
- 決勝は、下記のトーナメント表に沿って行われる。



- 予選における獲得ポイントと、後述の禁止行為『ノットコール』を指摘された場合の減算ポイントを、以下の通りに定める。

フラッグダウン	5ポイント
優勢勝ち	3ポイント
引き分け（同時フラッグダウン含む）	1ポイント
負け	0ポイント
ノットコール×1	マイナス3ポイント

※チーム獲得ポイントが無い状態で『ノットコール』を指摘された場合でも、0点未満に陥る。

- 決勝トーナメントにおける禁止行為『ノットコール』を指摘された場合のペナルティーは、以下の通りに定める。

ノットコール	ダブルアウト
--------	--------

#### 【4】 試合開始前の待機姿勢

- 対戦チーム同士の挨拶の後、主審からの指示を受けたプレイヤーは、速やかにスタート地点として指定された自陣フラッグの位置へ移動すること。
- スタート位置へ移動するよう指示を受けてから、試合開始のホイッスルが鳴るまでの間、選手入場口に設置してある試射BOX以外での一切の試射を含む射撃を禁止とする。

#### 【5】 試合の開始

- 主審のコール後、直ちに試合開始へ向けた30秒間のカウントダウンに入る。

##### 【30秒間カウントダウンの流れ】

30秒間のBGM → 10秒前から5秒前までカウントダウン → 5秒間の無音 → 電子ホイッスルを鳴らすと同時に試合開始。

その際、スタート位置として指定された自陣フラッグにマズル（エアガンの先端）が接触した状態でなければならない。

#### 【6】 試合の中断・再開

- 試合中、審判が電子ホイッスルや笛を鳴らした場合、ただちに時間計測を停止し、試合を一時中断する。
- 競技中のプレイヤーは全員、審判の指示に従い、待機すること。その際下を向き私語を禁止とする。
- 審判が裁定後、15秒前のコールをし、15秒後のホイッスルにて試合を再開する。
- その際、スタート位置として指定された自陣フラッグにマズル（エアガンの先端）が接触した状態でなければならない。
- 再開後は、アライブプレイヤーのみで競技を続行し、試合時間は中断時点からの計測とする。

#### 【7】 試合結果の決定

- 相手陣地のスタート地点に設置されたフラッグダウンマークを3秒間握ることで、「フラッグダウン」とする。
- 3分間で試合の決着が付かない場合の判定

試合終了時点のアライブプレイヤー数が同数だった場合

予選：「引き分け」とする。※予選ではアグレッシブポイントは適用されません。

決勝：アグレッシブポイントが多いチームを「優勢勝ち」とする。

アグレッシブポイントが同じ場合「引き分け」とする。

試合終了時点のアライブプレイヤー数が多い場合

予選：「優勢勝ち」とする。

決勝：「優勢勝ち」とする。

- 決勝トーナメントにおいて引き分けとなった場合、陣地を入れ替えて再試合を行う。
- 再試合で決着がつかない場合、「チームリーダー同士のジャンケン」で勝敗を決する。
- 不戦勝の場合、フラッグダウンでの勝利とする。

#### 【アグレッシブポイントについて】

- アグレッシブポイントは決勝トーナメントのみ適用とする。
  - アグレッシブポイントは、タイムアップ時に引き分けだった場合、より相手フラッグに近いチームを勝利と判定する規定となる。
  - 予めバリケードにポイントを設定する。
- ※各バリケードのポイントは、大会レイアウトマップ発表時に記載する。
- 試合終了のホイッスルがなった場合、プレイヤーは移動を停止しなければならない。
  - プレイヤーの移動中に試合終了のホイッスルが鳴った場合、プレイヤーは、審判が指定するポジションまで移動することとする。
  - アライブプレイヤーの位置に応じたアグレッシブポイントを合計し、ポイントの多いチームを「優勢勝ち」とする。
- ※試合終了のホイッスルが鳴った時点または停止中の移動が故意によるものと認められた場合、もしくは悪質と判断された場合、ペナルティまたは失格処分とする。
- ※処分内容は、審判団の協議によって決定するものとする。

#### 【8】 禁止行為およびペナルティー規定（共通ルール参照）

3on3競技中、ルールに定められた禁止行為が見受けられた場合、それに応じたペナルティーを課すものとする。